

3 жутких воронки

используйте с *Миром-воронкой*

Автор — Марк Тайгарт

Редактор — Джейсон Лютс

Перевод и верстка — Тамара Персикова

Приключения 0 уровня для
Мира подземелий



Сгусток, что съел деревню

Звезды — неувядающие чудеса, которые напоминают нам как о благосклонности богов, так и об их восхитительном чувстве прекрасного. Так говорил Отец Мартин, пока не умер от чумы. Или от кровоточивой лихорадки? В любом случае, прошлой ночью с неба упала звезда, и кто знает — она может быть ценной! Или хотя бы съедобной. Я слышал, что она — светящаяся принцесса, смахивающая на Клаэр Даэнс (ну, знаешь, ту симпатичную официантку из *Алого дракона*).

Короче, стоит пойти глянуть. Кратер ещё дымится там, за холмом. И дым, знаешь ли, пахнет не так уж плохо…

Примечание

Перед игрой стоит наметить на карте деревню (см. *Мир-воронка*, стр. 18).

Вопросы

- Кто из вас главный в группе?
- Кто тут вам родня?
- Какие ещё премудрые советы или жизненные уроки оставил вам Отец Мартин?
- Почему вы так голодны?
- Сколько монет вы должны владельцу *Алого дракона* за прошлые пирушки?

Ставки

- Почему Сгусток очутился здесь? Его призвало мерзкое колдовство?
- Кто в деревне смахивает на ведьму? Не верите в ведьм? Такое только ведьма могла сказать!
- Сколько жителей деревни умрут?
- Сгусток поглотит деревню? Королевство? Весь мир?
- Уволиться ли Клаэр Даэнс со своей ужасной работы в таверне?

Ходы приключения

Когда вы **молитесь о помощи у могилы Отца Мартина**, бросьте +МДР: **на 10+** вы вспоминаете его лекцию о том, что может навредить ведьминому пудингу (огонь!); **на 7-9** вы понимаете, что Сгусток — это ведьмин пудинг, но непонятно, съедобен ли он (название как бы намекает).

Сгусток Непонятно Откуда

Одиночка, аморфный

Урон: кислотное касание 1к10 (*касание, игнорирует броню*)
ОЗ 15 **Броня** 1
Особое свойство: уязвим только к огню и магии

Типичный сгусток имеет 25 см. в диаметре и 5 см. в толщину. До ужина.

Инстинкт: поглотить всё

- Быстро взобраться по любому объекту или предмету оружия
- Прожечь плоть насквозь
- Вырасти с каждым «перекусом» (+1к6 ОЗ, стать *большим* на 30 ОЗ и *огромным* — на 60 ОЗ)



Корабль-призрак «Деметра»

Ааааx, неповторимый шарм жизни в море! Ром, зверский кнут и вода, которую нельзя пить — зато она с радостью проглотит тебя! О чем только думал твой отец? Наверное, считал монетки, которые получил вместе со старостами деревни, когда вписал тебя с «друзьями» в младшие матросы? Он ведь продал тебя на двадцать годков служения в команде «Деметры» из самых лучших побуждений, так? А то, что проснувшись сегодня утром, чтобы драить палубу, вы обнаружили, что остались одни на корабле — это хороший или плохой знак, как думаешь?

Вопросы

- Каковы ваши обязанности на борту?
- Вы умеете плавать?
- Кто тут самая сухопутная крыса?
- Кто из вас умеет «читать» звёзды?

Ставки

- Хоть кто-нибудь выживет?
- Кто первый станет *взятым*?
- Достигнет ли Лорд Абзу своей цели — цивилизованных земель и ее душ?

Впечатления

- Плеск волн о борт корабля
- Крик чаек
- Соленый океанический воздух
- Стена тумана справа по носу

Ходы приключения

Когда вы изучаете корабль-призрак *Деметру*, бросьте +ИНТ: **на 10+** вы находите зацепку (ведущий уточнит, см. далее); **на 7-9** у вас столкновение (ведущий уточнит, см. далее).

Зацепки

Откройте их в любом порядке, кроме последней — ее найдут позже всех.

- ❑ На орту нет крыс
- ❑ Кисть руки человека, явно оторванная от самой руки
- ❑ Ящики редкой земли в трюме
- ❑ На переборке надпись кровью: *Уж лучше утон—*
- ❑ Дневник капитана, упоминающий странного пассажира знатного происхождения
- ❑ Испачканная кровью морская карта

Столкновения

Откройте их в любом порядке, кроме последнего — оно случится позже всех.

- ❑ Корабль попадает в густой туман
- ❑ Странные сны о жутковатом лесе и скалистых горах
- ❑ Волчий вой
- ❑ Летучая мышь вылетает из затвора шлюза и исчезает в ночи
- ❑ Лорд Абзу пытается отманить кого-то с намерением выпить их кровь и выбросить труп за борт (уничтожив *взятого*, которым он бы стал)
- ❑ Эбонитовый саркофаг (гроб Лорда Абзу), в своем тайном хранилище

Лорд Абзу, Ревенант

Одиночка, организованный, разумный, скрытный, осторожный, волшебный

Урон: высосать жизнь 1к8+5 (*рука, проникающий 1*)

ОЗ 10 **Броня** 2

Особое свойство: нежить; уязвим только к свету солнца, огню, движущейся воде (океан считается), деревянному колу в сердце

Вампиры плодят вампиров. Страдания плодят страдания. Позволить себя соблазнить — получить в дар корону теней и оковы вечного горя.

Лорд Абзу активен только ночью. Днем он должен отдыхать в своем гробу, полном родной земли.

Инстинкт: питаться

- Отступить, чтобы спланировать их смерть
- Обратиться в летучую мышь, волка, туман
- Выпить их досуха

Когда вы **чувствуете, как вашу жизненную силу пьет Лорд Абзу**, бросьте +ТЕЛ: **на 10+** вы цепляетесь за жизнь и сопротивляетесь, пока что; **на 7-9** вас порабощает *Проклятье Абзу*, и вы чувствуете душевный груз — либо совести, либо грусти (опишите); **на 6-** вы получаете полный урон.

Когда вы **становитесь жертвой *Проклятья Абзу***, то получаете -1 на все броски против него, и ваш разум связан с его разумом — он всегда знает, о чем вы думаете, пока один из вас не умрёт.

Когда вас **убивает Лорд Абзу**, вы встаете одним из его *взятых* в течение трёх дней (используйте те же характеристики, что и выше, но 8 ОЗ и под контролем Лорда Абзу).

Когда вы — ***взятый*, а Лорд Абзу умирает**, вы становитесь полноценным ревенантом (используйте характеристики Лорда Абзу).



Полуночный перекус

Местные вечно жалуются на нищету, но ничего с этим не делают. А ведь кто-то из них через день помирает от чумы или ножа, а Имперский Колледж Некромантии предлагает две золотых короны за каждое принесенное им тело. Это тебе не город осаждать. Деньги за трупы! Так что давай-ка, поищи лопату и тачку, пока я не задумался, сколько выручу за бездыханного тебя. Не боишься ночных кладбищ, а? А то сплошь и рядом нытики, иль меня не Трухачом звать. Ладно, за работу!

Примечание

Перед игрой стоит наметить на карте деревню (см. *Мир-воронка*, стр. 18).

Вопросы

- Чем ты занимаешься в банде Трухача?
- Как тебя затянуло в эту жизнь?
- Где деревенское кладбище?
- Кто из вас недавно похоронил там близкого родственника?
- Где расположен относительно деревни Имперский Колледж?

Ставки

- Кто увидит шанс вырваться из-под власти Трухача?
- Станет ли кто-то торговать трупами?
- Трухач и гуль заодно?
- Какое мясо предпочитает гуль?

Впечатления

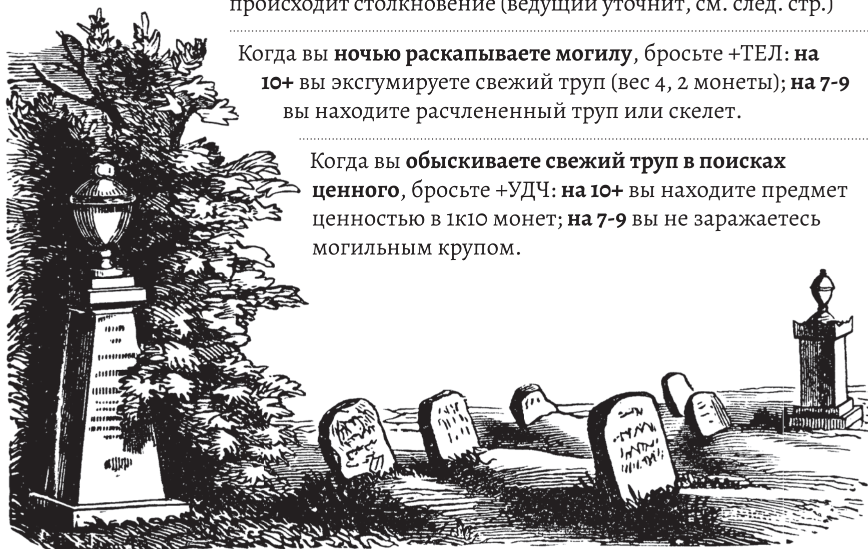
- Растущая луна пялится вниз
- Всюду разрушенные надгробия
- Запах влажной почвы и смерти
- Холодный ночной воздух, тут холоднее

Ходы приключения

Когда вы **изучаете кладбище ночью**, бросьте +ИНТ: **на 10+** вы находите зацепку (ведущий уточнит, см. след. стр.); **на 7-9** у вас происходит столкновение (ведущий уточнит, см. след. стр.)

Когда вы **ночью раскапываете могилу**, бросьте +ТЕЛ: **на 10+** вы эксгумируете свежий труп (вес 4, 2 монеты); **на 7-9** вы находите расчлененный труп или скелет.

Когда вы **обыскиваете свежий труп в поисках ценного**, бросьте +УДЧ: **на 10+** вы находите предмет ценностью в 1к10 монет; **на 7-9** вы не заражаетесь могильным крупом.



Зацепки

Откройте их в любом порядке, кроме последней — ее найдут позже всех.

- ❏ Разбитая бутылка виски
- ❏ Следы когтей на надгробии
- ❏ Наспех раскопанная могила с разорванным похоронным мешком
- ❏ Странные следы (босого человека) в мягкой земле
- ❏ Каменная урна полная крови, выглядящей черной в лунном свете
- ❏ Людские внутренности, аккуратно разложенные на каменном столе

Столкновения

Откройте их в любом порядке, кроме последнего — оно случится позже всех.

- ❏ Резкий крик ворона
- ❏ То ли утробный смех, то ли животное хрюканье
- ❏ Сгорбленная фигура, наблюдающая, стоя без движения у кромки леса
- ❏ гуль нападает на кого-то из засады в удобный момент
- ❏ На руке скелета надето серебряное кольцо с бледно-зелёным перидотом (100 монет)
- ❏ Могила — логово гуля — с разломанной на куски деревянной дверью

Кладбищенский гуль

Одиночка, скрытный, осторожный

Урон: когти 1к8 (*близко, месиво, 1 проникающее*)

ОЗ 10 **Броня** 1

Особое свойство: дикий, ночное зрение

Голод, голод, голод. Вечный голод. А плоть из-под земли слаще всего.

Инстинкт: пировать на трупах

- ✳ Откусить живой плоти и с отвращением выплюнуть
- ✳ Броситься с бешеной скоростью
- ✳ Скрыться во тьме

Когда вы **понимаете, что эта жуткая тварь была человеком, как вы**, бросьте +МДР: **на 10+** отложите эти знания в ящик с другой ересью, которой навидались; **на 7-9** вас парализует ужас или жалось, и гуль этим тут же пользуется.





Indigo Games • Первое русскоязычное издание • Январь 2020